

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

DIFÍCIL SOBREVIVÊNCIA NO ESPAÇO

TÍTULO: «Survivor»
MÁQUINA: Spectrum

Um conselho antes de começar a falar de *Survivor*: vão a correr e comprem, porque levam para casa um excelente jogo, de gráficos muito bem «desarrincados», com uma ideia interessante por detrás e, ainda por cima, bem tratada. O pior é jogá-lo até ao fim, ou seja, levar a bom termo a missão do «sobrevivente» que controlamos.

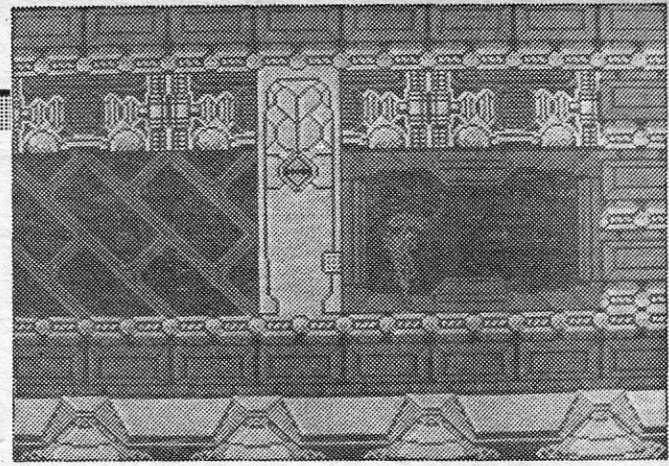
Tudo se passa a bordo de uma nave à deriva no espaço e o último representante de uma raça alienígena tenta, precisamente, assegurar a sobrevivência da espécie no meio hostil

em que se encontra, rodeado de outros alienígenas, uns defensivos, outros determinados a impedir a sua missão. Para salvar a sua raça, o alienígena tem que recolher dez casulos

(onde se reproduz a espécie) e introduzi-los nas incubadoras existentes na nave. E a nave, diga-se de passagem, é enorme, com 142 áreas divididas em 4 zonas, ligadas por elevadores, portas e túneis (a propósito, nestes últimos há inimigos e uma das maneiras de nos vermos livres deles é ficar junto ao tecto). Os elevadores, por seu turno, têm a particularidade de transformar o personagem em fragmentos de matéria, mas não se assustem, porque, ao chegarem a um nível e o move-

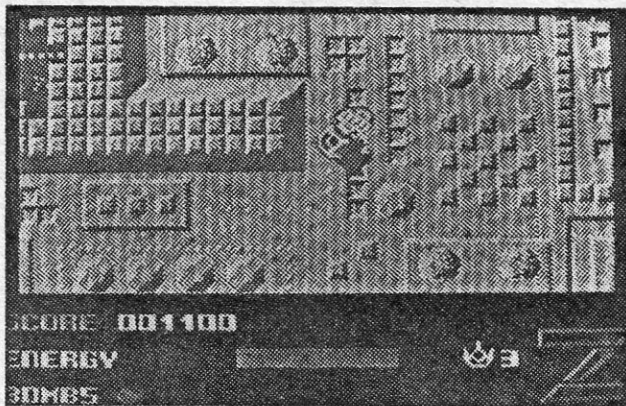
rem para a esquerda ou direita, tudo regressa à normalidade.

Convém saber, de vez em quando, o estado do nosso «sobrevivente» e, para isso, tecla-se SPACE, tendo, então, informação sobre a sua força e capacidade de ataque e o número de casulos que há a recolher. Se os níveis energéticos estiverem baixos, bastará introduzir um casulo numa incubadora para os elevar, a menos que se prefira outro método: comer os bicharocos que andam pela nave a consertar coisas!



O jogo, de facto, tem interesse e é divertido, embora não seja nada fácil, e proporciona umas horas bem passadas.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar



COMPUTADOR FICOU MALUCO

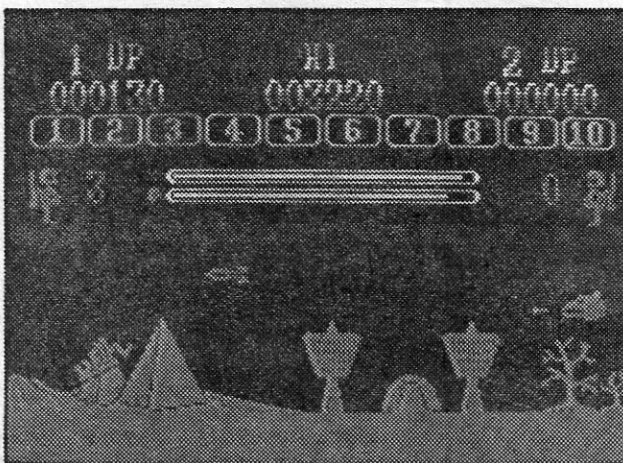
TÍTULO: «Z»
MÁQUINA: Spectrum

Acabamos de carregar Z e surge logo a ideia de que «já vimos isto» mais vezes do que seria desejável, com a agravante de serem superiores os outros jogos que o antecederam.

Trata-se de mais um tiro ao alvo, com uma história e um desenvolvimento que bem poderiam ter sido mais bem aproveitados. Diz-se, então, que um planeta muito avançado tecnologicamente dispunha de um eficaz sistema de defesa, controlado por um computador, o qual, por sua vez, estava instalado numa quarta dimensão. Tudo correu bem por muito tempo, mas, de repente, o computador começou a ficar maluco ou coisa que o valha, sendo a mais grave das suas manifestações a incapacidade de distinguir entre amigos e inimigos. Ora, como os dirigentes do planeta não estavam dispostos a perder as suas próprias naves, encarregaram um temerário piloto — você, claro — de destruir o computador. Para isso, no entanto, há que atravessar diversas zonas espaciais, até alcançar a quarta dimensão, e para passar de uma zona para a outra é preciso apanhar uma cápsula de energia, que pode ser usada como bomba para abrir a passagem.

Os diversos níveis têm defesas diferentes e no primeiro, por exemplo, é um esquadrão de 20 caças (cuidado, também, com os meteoritos), no segundo há discos que disparam mísseis, etc. Ao completar o terceiro nível, ganha-se mais uma nave, para ajudar a destruir o computador, tarefa que exige cinco tiros bem certos. E é tudo, a única habilidade necessária é a agilidade nos dedos e bons reflexos e golpe de vista, porquanto esta conversão de arcade nada traz de novo.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar



UMA MISSÃO FALHADA

TÍTULO: «Mission Jupiter»
MÁQUINA: Spectrum

Com tanto jogo, tendo por tema guerras espaciais, que tem aparecido ultimamente, esperava-se que os novos procurassem, ao menos, manter a qualidade dos anteriores, mas, nesse aspecto, *Mission Jupiter* é uma decepção.

Foi posto algum cuidado nos gráficos de background, mas o resultado foi o de «mascarar» ocasionalmente outros elementos do jogo, como os tiros que são dirigidos contra a nave que controlamos, e a animação também não é famosa. A ideia é destruir tudo o que mexe, enquanto procuramos, a bordo do nosso caça espacial, o sítio onde deixámos a nave-mãe. O tema está muito visto e falta-lhe a originalidade que o tornaria mais suportável.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A evitar

IMITAÇÃO NÃO COMPENSA

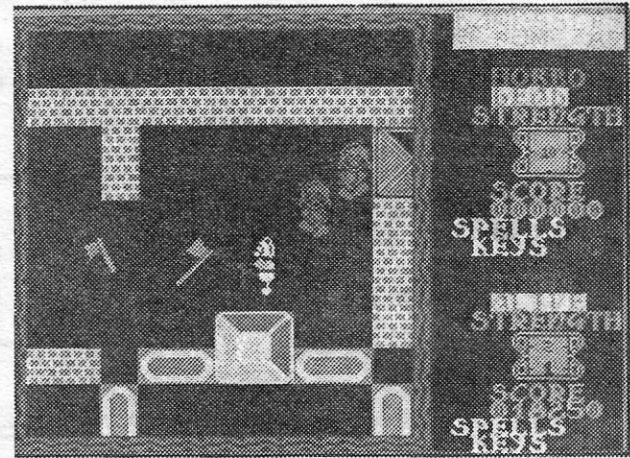
TÍTULO: «Dawnsley»
MÁQUINA: Spectrum

Gauntlet já teve mais imitações do que nos apetece lembrar e, agora, apareceu mais uma, e de nome quase impossível, chama-se *Dawnsley*, cujo objectivo, como se depreende, é ir limpando dos «écrans» um número quase inesgotável de inimigos, que aparecem de todos os lados.

O formato, como dissemos, é semelhante a *Gauntlet*, mas sem a qualidade deste último, e podemos controlar — há opção para dois jogadores — dois personagens, *Hobbo* e *Thor*, o primeiro equipado com bolas de fogo e o segundo armado com machados, que pode também atirar, mas, pelo caminho, podem (e devem) recolher outros objectos, poções mágicas e feitiços, para não variar em relação ao «inspira-

dor». Objectos bem necessários são as chaves, para atravessar portas azuis, mas as chaves não abundam e deverão ser usadas com parcimónia. Há 27 níveis neste jogo e em cada um existe uma saída escondida para o seguinte.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Compre, se gosta do género



INVASÃO PARA RESOLVER A BEM

TÍTULO: «The Fifth Quadrant»
MÁQUINA: Spectrum

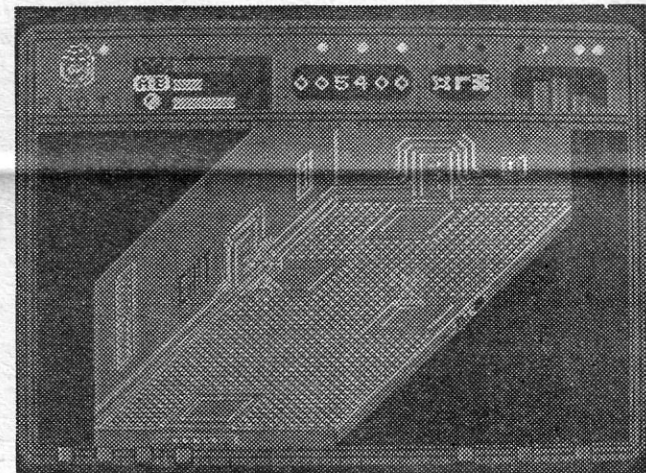
Naves em perigo, após invasão de alienígenas, que ameaçam dominar os seus sistemas de controlo, são coisa habitual em jogos de computador, melhores uns, piores outros, mas medianos, na maioria, e é este caso de *The Fifth Quadrant*, de formato 3D, com boa animação, mas «cenário» pouco convincente e algo confuso.

A acção passa-se a bordo de uma nave, cuja tripulação executava um mapa da galáxia. A missão estava quase terminada, quando a nave foi invadida por seres mecânicos, os *Zimen*, que têm a faculdade de poderem materializar-se onde desejam. Como é evidente, o objectivo é livrar não só a nave dos seus invasores, mas assegurar o respectivo controlo, coisa que só pode ser feita através do computador da ponte de comando.

Para atingir o objectivo, dispomos de quatro robôs (*Slog*, o capitão; *Plot*, o navegador; *Knut*, o engenheiro, e *Bodd*, um tripulante), que controlamos um de cada vez, conduzindo-os para a ponte de comando. Quando os quatro a atingirem, a nave ficará em segurança. Fazê-lo, no entanto,

é difícil, já que os *Zimen* aparecem de todos os lados, retirando energia aos robôs, se lhes tocam. E, aqui, surge uma quase inovação neste género de jogos: o importante é atingir a ponte de comando e não «matar» os invasores, embora se ganhem pontos com isso. Fugir deles, sempre que possível, pode ser a melhor solução, mas, em situações de aperto, os robôs dispõem de bombas, que podem atirar.

O elemento de estratégia é aqui fundamental e tentar estabelecer um mapa é a única forma de avançar. Acresce outro factor: em diversas salas há painéis de controlo e, quando um dos nossos robôs os toca, surgem códigos, que devem ser decifrados, já que são eles a dar acesso a elevado-



res e teletransportadores. E estes são essenciais, não só porque há passagens fechadas como por existirem 230 salas na nave — e cada robô parte de uma sala diferente, no início do jogo.

Os apreciadores de tiro-ao-alvo sentirão aqui saudades do seu elemento preferido, quem gosta de enigma também não ficará muito satisfeito

GÉNERO: Acção estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Ver antes de comprar

HÍBRIDO É EXECUTOR NA PRISÃO

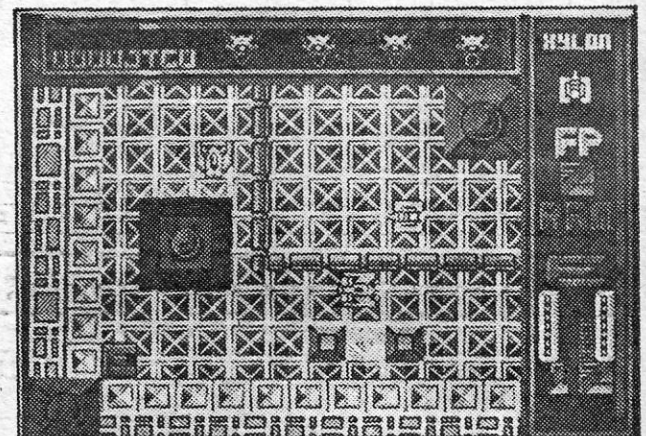
TÍTULO: «Hybrid»
MÁQUINA: Spectrum

Os autores de jogos inspirados na ficção científica devem ter uma ideia bastante negra do que será a Terra no futuro, conforme uma vez mais vem demonstrar *Hybrid*, um programa razoavelmente bem feito, mas que «agarra» com mais dificuldade o utilizador.

A história diz que a Terra caiu no caos e anarquia, depois da morte do imperador *Jaled IV*, mas o que se segue, na verdade, tem pouco a ver com isto. E o que é? Bem, nos dourados tempos de *Jaled*, havia uma prisão intergaláctica, onde eram metidos invasores do planeta e um grupo dos mais perigosos foi aí mantido em animação suspensa. Eram uns alienígenas de tremendos poderes físicos e psíquicos, e podem imaginar o que sucederia se sáissem da prisão. Mor-

to *Jaled*, a ciência, pelos vistos, avançou um bocado, apesar do caos, e a solução agora é «despachar» o tal grupo de superperigosos, mas o problema consiste em entrar na prisão, ultrapassar as suas defesas e chegar à cela dos invasores.

Aqui entramos nós, comandando o único ser — na realidade, três partes de um ser, o *Híbrido* — capaz de se mover no interior da prisão. O *Híbrido* é composto por três partes: um cérebro, um pouco desprotegido contra ataques e de reduzido poder de fogo, mas que pode teletransportar-se e às outras duas partes; um robô, a parte maior e mais forte, que se usará para abrir caminho; e um *xylon* (seja isto o que for), que pode ligar pontes para atravessar passagens difíceis. Controlamos cada uma destas unidades, cada uma delas com energia própria (atenção



aos níveis, e note-se que uma parte pode dar energia a outra), mas, para completar a missão, há que juntar as três, para formar o *Híbrido*, que então é automaticamente transportado para as celas.

Os obstáculos a vencer são muitos, desde canhões automáticos e minas a alienígenas à solta, e para os eliminar é

forçoso arranjar maior poder de fogo e escudos defensivos. Como tiro ao alvo, o jogo não é dos melhores, se bem que os gráficos sejam bastante apresentáveis.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

VIDEOJOGOS

Pokes & Dicas

OS leitores mais atrasados ficam hoje «des-pachados» e começamos, precisamente, por aqueles que pediam ajuda para jogos ou esclarecimentos e que, afinal, não deviam ter ficado para o fim, porque eram os mais necessitados. Pedimos desculpa do lapso e vamos tentar não o repetir.

De Vila Franca de Xira veio um postal, assinado por Pedro, que queria saber como passar o 1.º «écran» de *The Living Daylights*. Quanto ao puke que pedes, ainda recentemente o publicámos e esperamos que o tenhas visto.

Luís Monta, de Braga, não pede nada, mas pedimos-lhe nós a ele e a outros: por favor, não enviem mapas desenhados a lápis! Por esta vez passa, demo-nos ao trabalho de o «cobrir» para poder ser fotografado, mas é sem exemplo, OK? A propósito, o mapa em questão é de *Hacker II*.

Neste mapa, as salas 31, 33, 35 e 37 são aquelas onde estão guardados os planos (*Doomsday Papers*) e a lista que se segue contém a ordem por onde se deve começar, a sala e o código de acesso:

- 1-37 — Red 7
- 2-35 — White 6
- 3-31 — Blue 1
- 4-33 — White 50

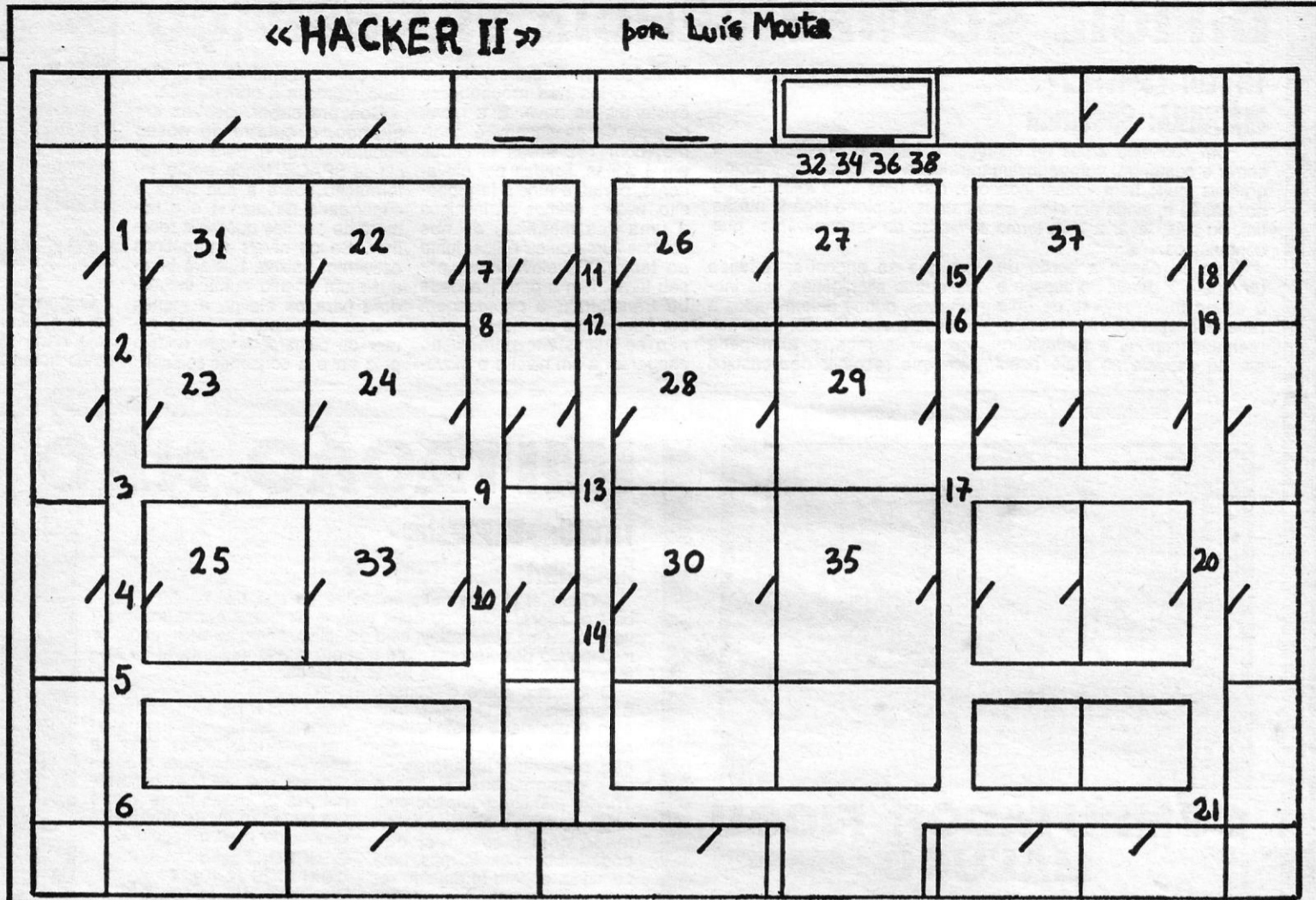
Luís Miguel Soares Serralha, de Setúbal, pede o mapa completo de *Batman* e do *Jack the Nipper* e dicas para *Popeye*.

Carlos Figueira, mora na Rua D. Sancho II, 46 — 7600 Aljustrel, tem um Atari 800 XL e um Spectrum e gostaria de trocar correspondência com leitores que possuam essas máquinas. Quanto às tuas perguntas: primeiro, os jogos de Atari voltarão em breve; segundo, o problema não é do jornal, mas de quem o distribui aí (não o querer vender ao sábado) e, também, de transportes e distribuição geral. Insiste com o homem.

Paulo Mendes Pereira, de Coimbra, faz uma pergunta a que respondemos ultimamente: como meter pokes. Remeto-te para esse número de «A Capital».

Aflito com *Short Circuit* anda Carlos Fagulha, de Lisboa, que, em referência a um mapa e dicas que já publicámos, gostaria de saber que objecto abre a porta J na sala 5 F e onde se encontra. A tua dúvida creio que está já esclarecida, mas aqui fica, para veres que não ficaste esquecido.

Ajudas pede também Rui Alexandre Rosa, do Seixal, que pretende dicas para *Into the Eagle's Nest* e *Short Circuit* (temos dado ultimamente) e saber a finalidade de *Game Over* (é derrubar a rainha, e para isso tens que ir «matando» tudo o



que te aparece pela frente!). Ele fornece a chave de acesso para a continuação — 18024 — e pede ainda informações sobre o local onde comprar *Leader Board*. Bem, quanto a este último ponto, porque não pedes ao teu fornecedor habitual que o mande vir? A menos que vás a Lisboa procurá-lo.

De Coimbra vem o pedido de ajuda de Ricardo Manuel Oliveira, em relação a dois jogos: *Into the Eagle's Nest* e *Game Over*. No primeiro, não consegue passar de nível, mesmo depois de acionar todos os detonadores e, geralmente, sem

inimigos; no segundo, quando chega ao fim do planeta, quando aparece o «monstro» maior, consegue passá-lo, sem o matar, e não muda de «écran». Bem, aí, o problema é matá-lo. Quanto aos pokes que mandas, foram dados muito recentemente, e aqui fica o teu outro pedido: gostaria de contactar com outros leitores e o telefone dele é o 812128 (Coimbra, claro).

Quanto a Rui Manuel Pereira, já teve resposta para o que pretendia, e Pedro Alexandre Monteiro, da Amadora, pretende também saber como terminar *Eagle's Nest* e dicas para *The Great Es-*

cape (já deves ter visto estas recentemente). E, como contribuição, manda estes carregadores:

— EXOLON

- 1 REM Exolon
- 5 BORDER Ø : PAPER Ø : INK 7
- 6 CLEAR 25999
- 10 LET w = Ø : LET t = Ø
- 15 FOR f = 23311 TO 23417
- 20 READ a : POKE f, a
- 25 LET t = t + w * a : LET w = w + 1

AUF WIEDERSEHEN Monty by NP

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 2.º — RENEGADE
- 3.º — TAIPAN
- 4.º — EXOLON ZYNAT
- 5.º — ATHENA
- 6.º — GAME OVER
- 7.º — INDIANA JONES
- 8.º — ARKANOID II
- 9.º — ENDURO RACER
- 10.º — BASKETBALL

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triodus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

COMPUTADORES

TC 2048 + MONITOR C/ SOM

PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDA

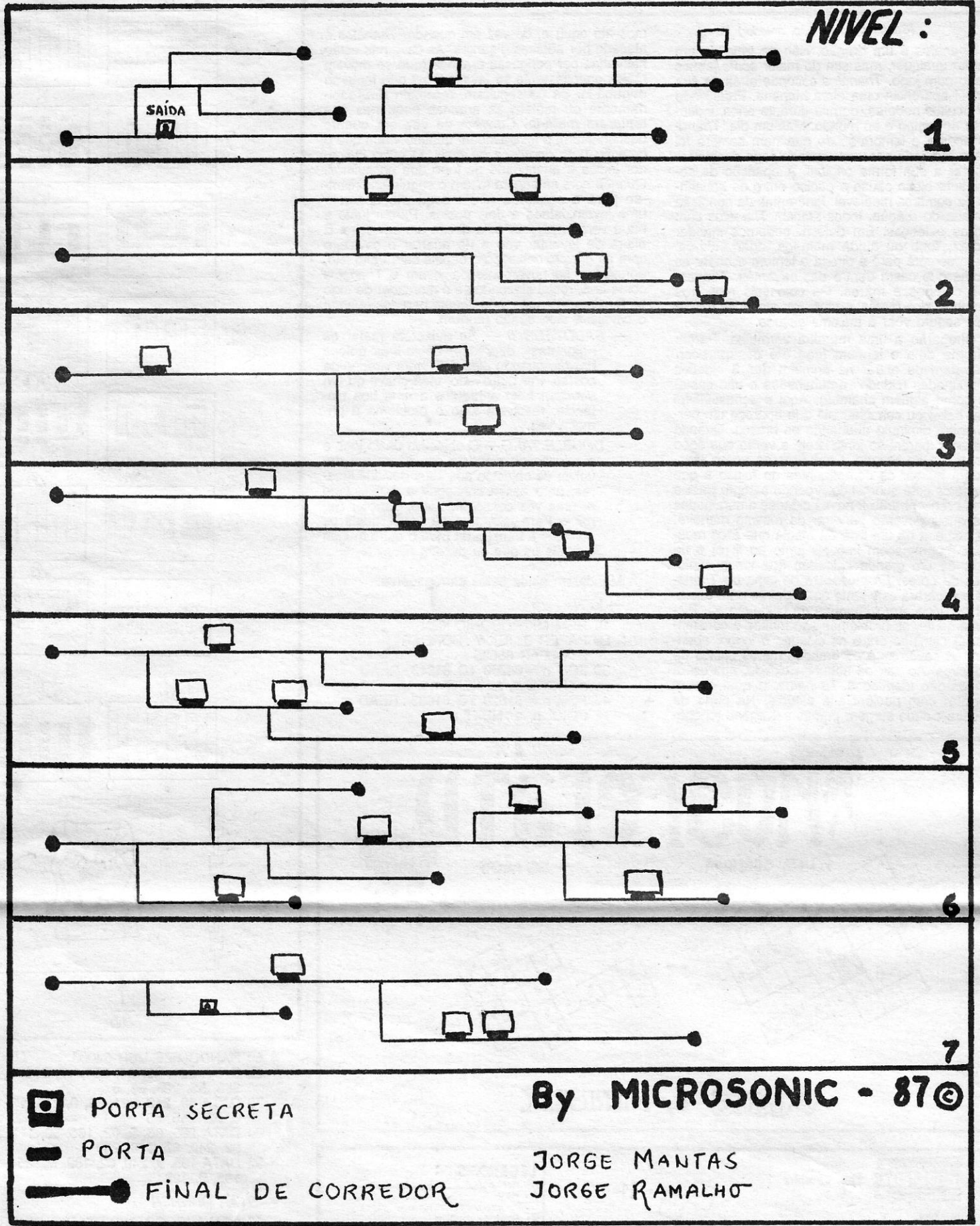
IMPRESSORAS • PERIFÉRICOS • CONSUMÍVEIS

AV. D. CARLOS I, LOTE 4-B — DAMAIA — TEL. 97 16 02 — 2700 AMADORA



ENTIMBEE! PARA COMMODORE

NIVEL :



PORTA SECRETA
 PORTA
 FINAL DE CORREDOR

By MICROSONIC - 87©

JORGE MANTAS
 JORGE RAMALHO

```

30 NEXT f
35 IF t <> 604704 THEN
PRINT AT 10, 5; FLASH 1; «Erro
nos data»: STOP
40 PRINT AT 10, 6; «Carregar cassete
de Exolon»
45 LOAD "" CODE
50 POKE 64531, 125
55 RANDOMIZE USR 64512
60 POKE 65112, 15
65 RANDOMIZE USR 65082
100 DATA 33, 163, 125, 34, 122, 123
105 DATA 62, 201, 50, 34, 125, 235
110 DATA 33, 38, 91, 1, 90, 0, 237
115 DATA 176, 195, 96, 109, 229, 245
120 DATA 62, 254, 219, 254, 203, 95
125 DATA 40, 2, 24, 67, 62, 247, 219
130 DATA 254, 230, 31, 254, 31, 40
135 DATA 246, 203, 71, 40, 14, 203
140 DATA 79, 40, 15, 203, 87, 40, 16
145 DATA 203, 95, 40, 17, 24, 39, 33
150 DATA 110, 131, 24, 26, 33, 80
155 DATA 146, 24, 21, 33, 29, 157, 24
160 DATA 16, 58, 179, 156, 254, 201
165 DATA 62, 192, 40, 2, 62, 201, 50
170 DATA 179, 156, 24, 8, 126, 167
175 DATA 62, 61, 40, 1, 175, 119, 241
180 DATA 225, 195, 233, 122
    
```

Para o programa resultar é necessário carregar, enquanto se joga, «C» e «1» (tiros infinitos), «C» e «2» (granadas infinitas), «C» e «3» (vidas infinitas), «C» e «4» (invencibilidade), enquanto «C» e «5» tira as opções desejadas. Atenção, isto só funciona se jogarem com o teclado.

— SABOTEUR II

```

10 REM Saboteur II (energia e tempo inf.)
30 CLEAR 25099
40 LOAD "" SCREEN $
50 LOAD "" CODE
60 POKE 37122, 0
70 POKE 61340, 201
80 RANDOMIZE USR 25100
    
```

— THE LIVING DAYLIGHTS

```

1 REM 007
2 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
5 CLEAR 65535
6 LET t=0 : LET w=0
10 FOR f=63973 TO 64020
15 READ a : POKE f, a
20 LET t=t+w*a : LET w=w+1
25 NEXT f
30 IF t < 19539 THEN PRINT AT 10, 5;
FLASH 1; «Erros nos data»: STOP
35 PRINT AT 10, 1; «Começar fila»
40 DATA 221, 33, 215, 253, 17, 124
45 DATA 1, 62, 255, 55, 205, 86, 5
50 DATA 48, 241, 49, 0, 0, 33, 0
55 DATA 250, 34, 112, 254, 195
60 DATA 0, 254, 33, 252, 151, 34
65 DATA 37, 150, 33, 205, 197
70 DATA 34, 1, 152, 33, 159, 201
75 DATA 34, 3, 152, 195, 0, 145
100 RANDOMIZE USR 63973
    
```

Finalmente, e também deste leitor, uma dica para:

— CHRONOS — No «écran» da pontuação, em vez de escreverem o vosso nome, façam «Jing it baby» e aparecerá mais uma opção. Carreguem «7» até que fique escrito «Megalaser on» e terão um super-laser.

Aufwiedersehen Monty

Dicas para *Aufwiedersehen Monty* vieram de dois leitores, Nuno Barata e Pedro Manuel Fonseca Picado Floro, de Linda-a-Velha, e Carlos Manuel Rodrigues Vaz, de Tomar. As deste último são mais descritivas, e parece-nos bem, mas as dos primeiros vêm mais sintéticas e têm a vantagem de estar acompanhadas de um mapa. Assim, são estas que escolhemos, a começar por esta instrução, que deve ser teclada em vez de LOAD "": CLEAR 32676 : LOAD "" CODE:RANDOMIZE USR 32799.

Para acabar, é necessário apanhar todos os objectos de pontuação e dinheiro, devendo os aviões ser usados só quando é indicado:

- M2 — início
- M2 — apanhar metralhadora
- L4 — apanhar bola
- F5 — apanhar Mona Lisa
- D6 — apanhar «air ticket»
- E8 — partir LP
- A9 — apanhar «bacon»
- E9 — andar de avião (H15)

- G16 — apanhar «air ticket»
- I16 — entrar na sala (desaparece «bacon»)
- H16 — andar de avião (H12)
- H11 — apanhar corneto
- L15 — apanhar «air ticket»
- H12 — apanhar «air ticket»
- M14 — andar de avião (F8)
- M9 — tocar caixote que se movimenta (desaparece Mona Lisa)
- J11 — entrar na sala (desaparece bola)
- J10 — andar de avião (M14)
- M14 — apanhar «air ticket»
- J14 — andar de avião (A9)
- D9 — apanhar «air ticket»
- A9 — andar de avião (A12)
- A13 — apanhar raquete e «air ticket» — andar de avião (A9)
- E9 — apanhar ferramentas
- F9 — arranjar teleférico (só tocar)
- C8 — apanhar «air ticket» — andar de avião (H3)

- I3 — apanhar «air ticket»
- J3 — apanhar «air ticket»
- H7 — desaparece volante
- F6 — apanhar jarra de flores
- E4 — apanhar garrafa de champagne
- D8 — desaparece garrafa de champagne
- C8 — desaparece jarra de flores tocando no homem que aponta para cima (aparecendo tulipas) — andar de avião (H3)
- I2 — apanhar «air ticket»
- E6 — apanhar «air ticket»
- E9 — andar de avião (H15)
- H16 — andar de avião (H12)
- J14 — apanhar «air ticket»
- M14 — andar de avião (F8)
- F8 — apanhar «air ticket»
- G8 — apanhar «air ticket»
- I9 — tocar mulher na torre de Pizza (desaparece tulipas)
- J10 — andar de avião (M14)

N14 — AUFWIEDERSEHEN MONTY
 Nota: antes de andar de avião de A13 para A9, apanhe volante em B13

Carlos Manuel Vaz, no entanto, mandou mais material, incluindo esta dica para *Movie*, já um pouco «gasta», mas que talvez ainda sirva a algum leitor que não a conheça: encontrar *Vania*, para ela indicar onde está a fita gravada, que é o objectivo do jogo; quando a encontrarem perguntem-lhe o nome, porque podem, em vez dela, dar com *Tânia*, a sua irmã gémea, que os conduzirá para sítios mais perigosos. Quando acharem a fita voltem à sala onde começaram e ponham a fita no gravador.

Thanatos e outros

Mais material de Jorge Mantas e de Jorge Ramalho, de Reguengos de Monsaraz, que usam o nome de guerra *Microsonic*. Começamos pelas dicas para *Thanatos*: (Continua na pág. seguinte)

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXV

CASSETES VÍDEO Polaroid

As CASSETES que "LIMPAM" as cabeças do seu VÍDEO enquanto funcionam

Representante em PORTUGAL:

BELTRÃO COELHO, LDA.

VIDEOJOGOS

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Thanatos é um dragão. Não se trata de um dragão qualquer, mas sim do maior *sprite* jamais criado num jogo. **Thanatos** esconde atrás da sua terrível aparência uma alma humana. Enfeitiçado por ocultos poderes, dormiu durante anos, indiferente ao tempo e ao mundo. Mas um dia, **Thanatos** acorda e lembra-se de que nem sempre foi assim e guiado por uma vontade cega decide recuperar a sua forma original. A aparição de semelhante bicho causa o pânico entre os habitantes da comarca medieval. Ignorantes da condição humana do dragão, todos atacam **Thanatos** com pedras e lanças. Em defesa, podemos mandar pedras, fogo ou ainda matá-los, agarrando-os. Voem sempre para a direita e tentem escapar às pedras que caem dentro das cavernas. Atravessem campos e mares. Os colossais monstros marinhos, dos mares, podem ser atacados mas é mais seguro voar à máxima altitude.

Chegarão a uma muralha vermelha. Parem defronte dela e lancem fogo até desaparecer. Acabaram de entrar na primeira das 3 cidades amuralhadas (cidades amuralhadas e não castelos como alguém chamou). Aqui é aconselhável voar baixo ou caminhar até que apareça um personagem diminuto abanando os braços. Quando aparecer, parem-se junto a ele e verão que sobe para cima do dragão. Com **Eros** ao vosso lado, podem buscar os componentes do feitiço a que **Thanatos** está submetido. Voando sempre para a direita, encontrarão 2 novas cidades amuralhadas nas quais deverão penetrar da mesma maneira. Na primeira há um livro de magia que **Eros** recolherá (permaneçam imóveis junto ao livro) e na segunda um grande caldeirão que lança explosões de cores. **Eros** descerá de cima de **Thanatos** e esperará este junto ao caldeirão para desfazer o feitiço. Aproximem-se do caldeirão e... Evidentemente, os problemas são muitos e constantes. O caminho entre as cidades é longo, abundam as cavernas e os grandes mares cheios de monstros. Ao sair da segunda cidade, aparecerá um dragão idêntico a **Thanatos**, o qual devem derrotar com paciência e astúcia. Na porta da terceira cidade surgem pumas selvagens (chegá-

mos até aqui) e, de vez em quando, **Thanatos** é atacado por abelhas gigantes. As cavernas estão habitadas por perigosas aranhas (que se movem mais perigosamente se levam **Eros**) que tentarão derrubá-lo. Se conseguirem, recolham **Eros** rapidamente ou matem as aranhas pequenas que tentaram matá-lo. Convém de vez em quando descansarem, principalmente quando virem que o coração bate depressa de mais. O outro indicador indica a quantidade de fogo que possuímos. Quando este se esgote façam o seguinte: dirijam-se para a esquerda (*fire* + *esq.*) até aparecer uma jovem, atada a dois postes. Parem junto a ela e verão aparecer pela direita um cavaleiro. É altura de levantar voo e de agarrar o cavaleiro com as garras, deixando-o depois cair. Feito isto, aproximem-se novamente da jovem e **Thanatos** comê-la-á, restabelecendo-se o marcador de fogo ao máximo. Atenção, não fiquem parados quando o cavaleiro vier, senão morrem.

— **SABOTEUR II** — Se quiserem matar os «gigantes» depressa, dêem-lhes golpes baixos, quando eles estiverem virados de costas. Por outro lado, uma chave ou um *shuriken* bem atirado, e a uma boa distância, resolvem logo o problema à primeira vez.

— **DOUBLE TAKE** — O objectivo deste jogo e a missão do cientista consistem em devolver os objectos aos seus devidos lugares, para assim conseguir a estabilidade e, uma vez conseguido isto, derrotar *Sumink*. Para isto, têm de saber quais os objectos a transportar para o outro mundo e quais os que se deixam ficar.

Mandaram ainda estes carregadores:

— **XEN**

- 10 REM MICROSONIC-XEN
- 20 PAPER Ø: INK 7: BORDER
- Ø: CLEAR 65535
- 30 FOR n = 64000 TO 64040: READ
- a: POKE n, a: NEXT n
- 40 FOR n = 61626 TO 61633: READ a:
- POKE n, a: NEXT n

Nosferatu

PLANTA SUPERIOR SOTÃOS

1ª PARTE By MICROSONIC

JORGE MANTAS
JORGE RAMALHO 87

Nosferatu the vampire

(CONT.)

2ª PARTE By MICROSONIC

JORGE MANTAS - JORGE RAMALHO 1987

LEGENDAS:

1ª Parte

- A. Key
- B. Porta secreta na biblioteca
- C. Aqui se podem encontrar as escrituras ou as velas
- F. Books
- G. Sword
- H. Gun
- I. Cães
- J. Vampiros
- M. Aranhas
- L. Comida
- M. Crucifix
- N. Lamp
- O. Nosferatu
- P. Escadas
- Q. Ecran inicial
- S1. Entrada e saída do sotão
- S2. Entrada e saída do sótão

2ª Parte

- A. Nosferatu
- B. Garlic
- C. Espada (Sword)
- D. Arma (Gun)
- E. Cadeira (Chair)
- F. Comida
- G. Escadas
- H. Dormitório de Lucy
- I. Aae
- J. Ecran inicial de Jonathan
- K. Ecran inicial de Lucy e Van Helsing.

The era and time of this story is unknown, after the mothership ARKANOID was destroyed, a craft was scrambled away from it.

legenda:

- - tijolos destrutíveis com uma pancada
- ⊠ - tijolos destrutíveis com duas pancadas
- ▣ - tijolos destrutíveis com três pancadas
- ▤ - tijolos destrutíveis com quatro pancadas
- ◻ - tijolos destrutíveis com cinco pancadas
- - tijolos indestrutíveis

ARKANOID

mapa por: João Pinho

- 50 RANDOMIZE USR 64000
- 60 DATA 221, 33, 96, 234, 17, 232, 3, 62, 255, 55, 205, 86, 5
- 70 DATA 48, 240, 221, 33, 0, 240, 17, 186, 0, 62, 255, 55
- 80 DATA 205, 86, 5, 62, 186, 50, 117, 240, 62, 240, 50, 118, 240
- 90 DATA 195, 0, 240, 62, 182, 50, 254, 135, 195, 0, 128

— **STAR RUNNER**

- 10 REM MICROSONIC-STAR RUNNER
- 20 BORDER Ø: LOAD "" CODE 16384
- 30 FOR n = 23306 TO 23317: READ
- a: POKE n, a: NEXT n
- 40 RANDOMIZE USR 23296
- 50 DATA 205, 86, 5, 175, 50, 152, 193, 33, 104, 191, 229, 233

Por seu turno, estes leitores gostariam de receber ajudas para *Enduro Racer*, *I of the Mask*, *Rebel Star*, *Rupert*, *Barbarian* e *Movie*. Quanto à vossa pergunta, a maior parte desses jogos (ou até todos) já por cá anda.

Arkanoid e pokes

João Pinho, do Seixal, mandou um mapa (mas porquê o texto em inglês?) e indicações para *Arkanoid*, cujo objectivo é destruir todos os «tijolos» — trata-se de barreiras espaciais, porque controlamos uma nave — em 33 níveis possíveis. Ao destruí-los, aparecem naves com uma letra, que dão certos bônus (já demos isto, mas repetimos, para quem tenha perdido):

- B — abre uma passagem no canto inferior direito do «écran» e que dá acesso ao nível seguinte
- P — dá uma vida extra
- C — permite «agarrar» a bola
- S — diminui a velocidade da bola
- E — permite que a nossa nave aumente consideravelmente de tamanho
- D — transforma a bola em 3
- L — dá à nossa nave tiros que destroem os tijolos

E ainda estes pokes e carregadores:

- **ARKANOID** — POKE 33702, 0 (vidas infinitas)
- **EQUINOX** — POKE 49566, 0
- **DRUID** — POKE 24890, 201
- **COBRA** — POKE 36516, 58
- **BRUCE LEE** — POKE 51795, 0
- **GREEN BERET** — POKE 42400, 201: POKE 42437, 0: POKE 42438, 255: POKE 35339, 1: POKE 35338, 1: POKE 42076, 0
- **SPLITTING IMAGES** — POKE 54397, 99: POKE 54398, 2
- **MARIO BROS** — POKE 50362, 255: POKE 51273, 255
- **KRAKOUT** — POKE 46565, 0
- **HEAD OVER HEELS** — POKE 42195, 0
- **DYNAMITE DAN II** — POKE 29003, 0
- **COBRA** — POKE 36515, 183
- **BATMAN** — POKE 3798, 0
- **ARMY MOVES** — POKE 54597, 0

RAIO DE SOM ELECTRODOMÉSTICOS, LDA.

SHARP

AV. ALMIRANTE REIS, 74-B (ao Metro dos Anjos junto ao BPA) Telef. Loja 82 60 68 — Escritório 82 20 34 — 1100 LISBOA

Linha a linha...

COLABORAÇÃO continua a não faltar para esta secção, atestando o interesse de vários leitores pela programação, e hoje abrimos com uma série de rotinas, que nos foi enviada pelo *Clube Metrosoft*, de Coimbra:

```

1 PAUSE 10: CLS
10 REM Programa TOTOLOTO
20 POKE 23609,10
25 FOR n=1 TO 7
26 PAUSE 10: BORDER n
27 BEEP .01,n: BEEP .01,-n
28 PRINT AT 10,10; INK RND*6;
BRIGHT 1; FLASH 1;"REALIZADO POR
: PAUSE 30: PRINT AT 10,10; INK
: RND*6; BRIGHT 1; FLASH 1;"METRO
SOFT
29 NEXT n
30 PAUSE 30: CLS : BORDER 5: P
RINT AT 0,10; INK RND*6; BRIGHT
1; FLASH 1;"TOTOLOTO"
35 DIM n(45)
40 FOR i=1 TO 45
50 LET n(i)=0
60 NEXT i
70 PAUSE 30: CLS
80 BORDER 4: PRINT AT 0,10; IN
K RND*6; BRIGHT 1; FLASH 1;"TOTO
LOTO"
90 RANDOMIZE
100 FOR a=1 TO 6
110 LET x=INT (RND*45)+1
120 IF x=n(x) THEN GO TO 110
130 LET n(x)=x
140 PRINT TAB 2;x
150 PAUSE 40
160 NEXT a
170 PRINT AT 21,2; BRIGHT 1; IN
K RND*6; FLASH 1;"Deseja jogar n
ovamente (s/n)"
190 INPUT a$
200 IF a$="s" THEN GO TO 30
210 IF a$="n" THEN STOP
220 IF a$<>"s" OR a$<>"n" THEN
GO TO 190

```

```

1 PAUSE 10: CLS
5 REM Programa TOTOBOLA
10 PRINT AT 10,8; INK RND*6; B
RIGHT 1;"REALIZADO POR"
20 BEEP .02,5: PRINT AT 12,8;
INK RND*6; BRIGHT 1;"METROSOFT"
30 PAUSE 50: CLS
40 BORDER 2: PRINT AT 0,11; FL
ASH 1;"TOTOBOLA"
50 FOR n=1 TO 13
60 LET y=INT (RND*3)
65 LET c=13
66 IF n>9 THEN LET c=12
70 IF y=1 THEN PRINT AT n+3,c;
n: "...:1"
80 IF y=2 THEN PRINT AT n+3,c;
n: "...:2"
90 IF y=0 THEN PRINT AT n+3,c;
n: "...:x"
95 PAUSE 40
100 NEXT n
110 PRINT AT 21,4; BRIGHT 1;" D
eseja continuar (s/n)"
120 INPUT a$
130 IF a$="s" THEN RUN
140 IF a$="n" THEN STOP
150 IF a$<>"s" OR a$<>"n" THEN
GO TO 120

```

```

1 PAUSE 10: CLS
2 PRINT AT 10,8; INK RND*6; B
RIGHT 1;"REALIZADO POR"
3 BEEP .02,5: PRINT AT 12,8;
INK RND*6; BRIGHT 1;"METROSOFT"
4 PRINT AT 0,10; BRIGHT 1; FL
ASH 1;"BINGO"
5 PAUSE 100: CLS
10 REM BINGO
20 DIM n(90)
22 FOR i=1 TO 90
24 LET n(i)=0
26 NEXT i
30 CLS
40 RANDOMIZE
100 FOR a=1 TO 90
110 LET x=INT (RND*90)+1
112 IF x=n(x) THEN GO TO 110
114 LET n(x)=x
120 LET h1=INT (x/10)*10
122 LET r=((x-h1)*3)-1
124 LET h=((h1/10)*2)+2
130 PRINT AT h,r;
132 IF x-h1=0 THEN PRINT AT (h-
2),29;x: GO TO 150
136 IF x<10 THEN PRINT " ";
140 PRINT x
150 PAUSE 0
160 NEXT a
170 PRINT AT 20,2; BRIGHT 1;"Qu
alquer tecla para iniciar"
180 PAUSE 0
190 GO TO 10

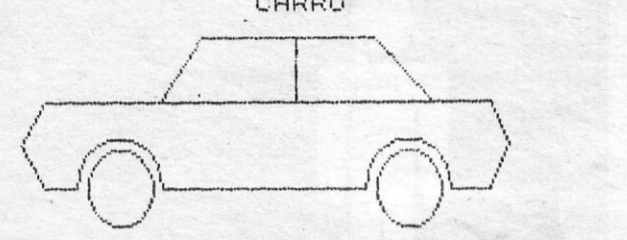
```

```

1 CLS
10 REM
20 BORDER 6
30 INK 2
40 PLOT 27,40: DRAW -14,0: DRA
W -10,16: DRAW 10,16
50 DRAW 50,0: DRAW 18,23: DRAW
75,0: DRAW 25,-23
60 DRAW 25,0: DRAW 8,-16: DRAW
-8,-16: DRAW -17,0
70 DRAW -37,0,PI: DRAW -88,0:
DRAW -37,0,PI
80 REM
90 PLOT 63,72: DRAW 118,0
100 PLOT 122,72: DRAW 0,23
110 REM
120 INK 0
130 CIRCLE 45,5,40,14: CIRCLE 1
70,5,40,14

```

Isto é o desenho deste último programa



Copiar imagens

Pedro Duarte, de Odivelas, mandou duas rotinas. A primeira serve para copiar imagens:

```

5 CLEAR 50015
10 FOR n=50016 TO 50039: READ i: POKE n, i: NEXT n
20 DATA 33,0,64,17,216,214,1,0,27,237,176,201
30 DATA 33,216,214,17,0,64,1,0,27,237,176,201
Faz-se RUN e desenha-se ou tira-se da cassete uma imagem. A seguir, faz-se um RAND USR 50016, para copiar a imagem, e quando se fizer RAND USR 50028, a imagem volta a aparecer no «ecran». Na rotina a seguir, introduz-se uma letra, um símbolo, um número ou um gráfico e aparece uma versão aumentada desse caracter:
10 PRINT INK 1; AT 20,0; «modelo:»; AT 1,0; «versão aumentada:»
20 FOR n=23 TO 87 STEP 8: PLOT n, 87: DRAW 0,64 :NEXT n: FOR n=151 TO 87 STEP -8: PLOT 23, n :DRAW 64,0: NEXT n
30 OVER 0: INPUT a$: PRINT AT 21,0; a$
40 FOR y=7 TO 0 STEP -1
50 LET a$="": FOR x=0 TO 7
60 LET a$=a$+STR$(POINT(x,y))
70 NEXT n
80 FOR n=1 TO LEN a$: OVER 1
90 IF a$(n) = «1» THEN PRINT AT (7-y)+3, n+2; PAPER 0; ""
100 NEXT n: NEXT y
110 PAUSE 0: RUN

```

Lista telefónica

Meter a nossa «lista telefónica» no computador não é difícil e torna-se até prático, se quisermos ter a paciência de a carregar de cada vez que necessitamos de um número. De qualquer forma, é essa a sugestão de Nuno Miguel Rocha Veríssimo, de Setúbal:

```

5 CLS
10 PRINT AT 2,6;"Lista telefónica"
15 RESTORE
20 INPUT "Digite o nome"; R$
30 FOR y=1 TO 5
40 READ N$, T$
50 IF N$=R$ THEN PRINT AT 10,1;"O número de "; N$; éo "; T$: GOTO 80
60 IF N$="Fim" THEN PRINT AT 10,3; R$;"Não está na lista"
70 NEXT Y
80 PRINT AT 12,0;"Quer outro número (S/N)?"
90 PAUSE 0
100 IF INKEY$="S" THEN GOTO 5
110 IF INKEY$="N" THEN GOTO 2000
500 DATA "Zeca", "23678", etc., etc., isto são exemplos, "Fim", "Fim"
2000 NEW
Podem colocar na linha 500 os nomes e telefones que quiserem, mas têm de alterar a linha 30 (300 nomes — 1 TO 300, por exemplo). Não esquecer o «Fim» na última posição da lista DATA, porque serve para indicar que já foi pesquisada toda a lista. Este leitor mandou também umas ajudas para quem concorria no concurso «Basicando», mas que servem para outros objectivos.
50 REM faz a cronometria do jogo
80 LET T=0: POKE 23672,0: POKE 23673,0
290 IF S<10 AND PX=TX AND PY=TY THEN GOTO 90
300 IF S=10 THEN GOTO 320
320 LET T=PEEK 23672+256*PEEK 23673
340 IF S>10 THEN PRINT AT ?,?;"em"; T/50; " segundos"
10 REM Recorde de tempo
20 LET LT=999999
360 IF T<LT AND S=10 THEN LT=T
380 PRINT AT ?,?;" Menor tempo = "; LT/50; " segundos"

```

AUFWIEDERSEHEN MONTY — POKE 41137, 0

```

— FROST BYTE
10 CLEAR 28000: LOAD "" CODE:
RANDOMIZE USR 40000: LOAD ""
CODE: POKE 33052,255: POKE 33804,
0: RANDOMIZE USR 32768

```

ROLLER COASPER

```

5 BORDER 1: PAPER 1: CLEAR 24831:
LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 32768

```

João Pinho, que mora no Beco dos Calafates, 5-1.º Esq. — 2840 Seixal, gostaria, por seu turno que lhe escrevessem e mandassem ajudas para *Rana Rama*, *Killer Tomatoes*, *Livingstone I Presume*, *Bubbler*, *Nether Earth*, *Hydrofool*, *Mag Mag* e 2.º nível de *Universal Hero*.

Quanto a os jogos não «entrem» com carregadores, de duas uma: ou se trata de versões diferentes ou a tua versão foi «faralhada» pelos «piratas».

Livingstone e Air Wolf

E, para fechar, estas dicas enviadas por Luís Manuel Barata, de Lisboa.

Em *Livingstone*, o nosso personagem possui quatro armas muito úteis e que têm cada uma o seu destino:

- 1.ª O boomerang que serve principalmente para empurrar as alavancas que estão nos túneis subterrâneos. O boomerang serve também para matar alguns seres.
- 2.ª A espada serve para matar o guarda, os indígenas, etc.
- 3.ª A granada serve também para destruir, mas com a vantagem de chegar a sítios onde outras armas não chegam.
- 4.ª A vara serve para dar saltos longos (de salientar que nem sempre é precisa).

O objectivo do jogo é apanhar os rubis(?) de cor vermelha que estão espalhados pelas várias salas. Um deles está numa aldeia de indígenas e, para lá chegar, será necessário: na primeira sala, matar a cobra e por ali seguir para a outra sala, em que é preciso matar outra cobra. Na sala seguinte, deixem-se cair para baixo e quando a cobra estiver no sítio da planta carnívora, virem-se para a direita e saltem com a vara à força máxima. Irão cair a uma sala com macacos, terão de continuar para a direita, evitando o pássaro, até verem uma jangada para onde saltam. Na sala seguinte, para onde a jangada os leva, devem saltar com a vara para o morro do lado direito. Andem para a direita e deixem-se cair para baixo. Matem os dois indígenas, evitando que o contrário aconteça. Feito isto, saltem com a vara na força máxima para o lado direito e irão ter mesmo ao lado do rubi. Depois de o apanharem voltem rapidamente para o lado esquerdo (aqui podem seguir para a direita, mas assim é mais conveniente), terão de matar novamente os dois indígenas. Saltem para a esquerda, não com muita força e saltem para a jangada que os leva para outra sala onde existe outro morro para onde saltam. Aqui não se assustem, pois o pássaro terá a iniciativa de o apanhar. Deixem-se ir e o pássaro levar-vos-á até outro rubi. Logo que o apanhem, voltem mais uma vez para a jangada. Vão ter a outra sala que fica ao lado da sala onde o jogo começa. Saltem da jangada e uma vez na sala inicial repitam tudo o que fizeram antes até apanhar a jangada. E é na primeira cascata que o percurso vai mudar pois, se repararem, existe uma passagem secreta por debaixo da primeira cascata por onde tentam passar (é raro conseguir à primeira vez). A partir daqui, é só matar animais e tudo o que mexer, andando sempre para a esquerda. Chego até ao quinto rubi que está numa sala com sereias. Quem me ultrapassar, dou-lhe os meus parabéns.

Para *Airwolf*: (e — esquerda; d — direita; c — cima; b — baixo). É evidente que surgem outros problemas (rapidez) E, destruir barreira, e, e, d, b antes de a barreira fechar, d, destruir quadro luminoso, e, e, b, d, destruir quadro luminoso, e, destruir barreira, b, destruir quadro luminoso, c, d, destruir quadro luminoso, d, destruir barreira, b, destruir barreira, apanhar homem.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

RAIO DE SOM ELECTRODOMÉSTICOS, LDA.

AGENTE OFICIAL DAS MARCAS:

AKAI, TECNICS, PANASONIC, JVC, SONY, SHARP,
NEC, SANYO, MITSUBISHI, ALPINE, CLARION,
CELESTION, BOSE, B&W, BASF, TDK, THATS,
SKC, KONICA, ETC.

AV. ALMIRANTE REIS, 74-B (ao Metro dos Anjos, junto ao BPA)
— Telefone: Loja 82 60 68 — Escritório 82 20 34 — 1100 LISBOA

TDK

AKAI